Karl May´s



DER SCHATZ IM SILBERSEE

VIREN-WARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Spieldisketten "Der Schatz im Silbersee" sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im Besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Software 2000 erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder ähnlichen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

INHALT



VORWORT

Zunächst möchten wir an dieser Stelle allen Personen und Firmen danken, die an der Entwicklung vom SCHATZ IM SILBERSEE beteiligt waren.
Insbesondere danken wir dem Karl-May-Verlag Bamberg für die tatkräftige Unterstützung, ohne die wir dieses Projekt nicht hätten realisieren können.

Nun feiert dieses Jahr der Verlag, der seinen Namen dem wohl bekanntesten und erfolgreichsten deutschen Schriftsteller verdankt, sein 80 jähriges Bestehen. Seine Bekanntheit hat der Schriftsteller über 80 Jahre nach seinem Tod nicht nur dem Umstand zu verdanken, daß sich seine Bücher, die sich inzwischen in der 38.Auflage befinden, über 80 Milionen mal verkauft haben. Auch die Tatsache, daß noch immer Jahr für Jahr auf verschiedenen Festspielbühnen die Abenteuer des Karl May zum Leben erweckt werden und Tausende von Kindern und jung Gebliebenen begeistern.
1935 wurde nach Stummfilmen der erste Tonfilm (Durch die Wüste) realisiert und es folgten über 20 Erfolgsfilme mit Lex Barker und Pierre Brice. Zahllose Übersetzungen der Bücher erschienen weltweit. Vor kurzem reiste Winnetou nun auch nach Rußland und wurde mit einer sensationellen Auflage von 800.000 Bänden aufgelegt.

Dieser Erfolg seiner Erzählungen ermutigte viele Firmen die Helden Karl Mays in verschiedenen Formen einem interessierten Publikum aller Altersgruppen zu präsentieren. Winnetou und Old Shatterhand sind inzwischen vom Brettspiel bis hin zu Kinderpuppen in allen Bereichen der Unterhaltung vertreten, bis auf ein Genre, welches Winnetou bis heute noch nicht eroberte, das Computerspiel. Das lag vor allem daran, daß die Technologie bis heute keine romangetreue Umsetzung erlaubte. Denn wer würde Winnetou in einem Ballerspiel als Rächer gegen eine Übermacht von Aliens sehen, die es gilt nieder zu machen.



Im Herbst 1991 trafen sich Linel und der Karl May - Verlag um die Möglichkeit einer Umsetzung auf Computer zu besprechen. Da der Verlag sicher gehen wollte, daß eine solche Umsetzung garantiert den literarischen Wert der Bücher nicht herabsetzt, war die Grundbedingung, ein Mitspracherecht am Drehbuch und der Präsentation. Über den Zeitraum der Entwicklung bis hin zur Veröffentlichung stand der Verlag beratend zur Seite und achtete auf eine bestmögliche und getreue Adaption. Dies sollte jedoch nicht auf Kosten der Spielbarkeit geschehen und so arbeiteten der Verlag und die Entwickler des Spieles eng zusammen.

Um dem Produkt auch in der Veröffendlichung gerecht zu werden, entschloß sich Linel mit einem der rennomiertesten Publisher in Deutschland ein Lizenzabkommen zur Veröffentlichung dieses Produktes einzugehen. Linel beschließt im Herbst 1993 mit Software 2000 zusammenzuarbeiten. Das Resultat der Zusammenarbeit der drei Firmen liegt nun vor und wir hoffen, daß damit ebenfalls Stunden der Unterhaltung vor Ihnen liegen, die Sie ebenso wie die Bücher des unvergeßlichen Karl May in den Bann ziehen werden.

'DER SCHATZ IM SILBERSEE' soll nicht das einzige Computerspiel zu der erfolgreichen Buchreihe bleiben. Im Gegenteil, es wird der Auftakt einer Anzahl von Spielen sein. Das nächste Abenteuer ist bereits in Arbeit und soll allen die Möglichkeit geben, die vielen Abenteuer, die uns Karl May hinterlassen hat und die wir aus seinen Büchern kennen, auch selbst zu erleben.

Wir waren bemüht, uns bei der Umsetzung möglichst genau an die literarische Vorlage zu halten, doch mußten wegen der Spielbarkeit und technischer Einschränkungen Kompromisse eingegangen werden. Es gilt zu beachten, daß genau wie in einer Verfilmung eines Buches, eine Wort für Wort Umsetzung den Rahmen des Möglichen bei weitem sprengt. Doch wir glauben mit vorliegendem Produkt die Atmosphäre des Wilden Westens, wie ihn Karl May uns zeigen wollte, eingefangenzu haben, so daß der Spieler sie spüren kann. Doch lassen Sie sich nun in ein neues Abenteuer einführen, erleben Sie KARL MAY's Geschichten in einer völlig neuen Art und Weise...



KONFIGURATION (MS-DOS)

Für den Einsatz unter MS-DOS benötigen Sie einen Computer (mindestens 386SX) mit mindestens 2 MB RAM, einem Disketten-Laufwerk, einer Festplatte, einer VGA-kompatiblen Graphik-Karte, den dazugehörenden Farb-Monitor, und eine Microsoft-kompatible Maus.
Wenn Sie Wert auf Sound legen, benötigen Sie darüberhinaus eine SoundBlaster- oder Adlib-Sound-Karte.

INSTALLATION (MS-DOS)

Das Programm muß auf der Festplatte installiert werden. Legen Sie dazu nach dem Booten die Diskette in eines Ihrer Disketten-Laufwerke, z.B. A:, ein und schalten Sie auf dieses Laufwerk um (A: [*ENTER*]). Starten Sie dann die Installation mit dem folgenden Befehlen:

INSTALL

Das Install-Programm wird gestartet und zeigt Ihnen die Partitionen auf der Harddisk, auf denen genug freier Speicher vorhanden ist, um das Spiel zu installieren.
Wählen Sie mit den Cursortasten die gewünschte Laufwerkspartition und bestätigen Sie diese mit *RETURN*. Danach werden Sie gefragt, wie das Directory heißen soll, in welches das Spiel kopiert wird. Sie haben nun die Möglichkeit das Directory umzubenennen oder einfach den vorgeschlagenen Namen SILBER mit *RETURN* zu bestätigen. Sobald Sie mit *RETURN* bestätigt haben, gilt es etwas Geduld zu haben. Die komprimierten Spieldaten werden nun eingelesen.

Wechseln Sie jeweils die Diskette und drücken Sie *RETURN*, wenn der Computer danach fragt. Nach dem Laden der Daten wird der Computer diese entkomprimieren, was wiederum eine kleine Weile dauern wird.



FEHLER DIE AUFGRUND ODER WÄHREND DER INSTALLATION AUFTRETEN

Das Installationsprogramm zeigt kein verfügbares Laufwerk an

Das kann vorkommen, wenn auf keiner der Harddisk-Partitionen genügend freier Speicher zur Verfügung steht. Das Programm benötigt zum Dekompremieren und Installieren mindestens 15 MB freien Harddiskspeicher. Nach dem Installieren reduziert sich das und der restliche Spiecher kann wieder verwendet werden.

Das Spiel startet und keinerlei Musik ertönt oder das Spiel stürzt ab

Sie haben entweder KEINE Soundkarte installiert oder den falschen IO-Port für die Soundblaster angegeben.

Das Spiel startet und Musik ertönt, nach dem ersten Sound - Effekt 'gefriert' das Spiel

Bei der Einstellung der Soundblaster - Karte haben Sie die falsche IRQ-Leitung angegeben. Wenn Sie nicht sicher sind, welche es sein könnte, dann testen Sie alle einfach durch. Das Spielprogramm oder der Computer können dadurch keinen Schaden nehmen.



KONFIGURATION (AMIGA)

Um das Programm zu starten benötigen Sie einen Computer aus der Amiga-Serie mit mindestens 1MB RAM oder mehr, einem Disketten-Laufwerk und einem Farbmonitor. Sollten Sie nur 1 MB RAM besitzen, sollten Sie externe Disketten-Laufwerke unbedingt abschalten. Fertigen Sie sich mit der Workbench Ihres Rechners eine Kopie von Ihren Original SCHATZ IM SILBERSEE Disketten an. Halten Sie die Originale immer schreibgeschützt und benutzen Sie sie nicht zum Spielen. Näheres zum Kopieren von Disketten finden Sie In Ihren Handbüchern zu Ihrem Computer.

START DES PROGRAMMES VON DISKETTE (AMIGA)

Legen Sie Ihre Spiel-Kopie der SCHATZ IM SILBERSEE Diskette in das interne Laufwerk DF0: des Rechners ein und schalten Sie ihn an, bzw. führen Sie ein Reset aus. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

INSTALLATION AUF FESTPLATTE (AMIGA)

Das Programm kann auf einer Festplatte installiert werden. Booten Sie dazu Ihren Rechner wie gewohnt mit Ihrer Workbench von der Festplatte. Legen Sie dann die SCHATZ IM SILBERSEE Diskette in Laufwerk DF0: ein und öffnen Sie das Fenster der Diskette. Im Fenster finden Sie zwei Icons, eines mit dem Namen „START“ und eines mit dem Namen „HDINST“.
Um das Spiel auf Ihrer Festplatte zu installieren, klicken Sie das Icon „HDINST“ doppelt an. Wählen Sie nun die Festplatten-Partition aus, auf der das Programm installiert werden soll. Das Installationprogramm legt automatisch das Verzeichnis SILBER an und installiert nun das Programm automatisch auf Ihrer Festplatte.

START DES PROGRAMMES VON FESTPLATTE (AMIGA)

Öffnen Sie nach dem Booten Ihres Rechners die Partition und die Schublade, in der Sie SCHATZ IM SILBERSEE installiert haben, also gemäß unserem Beispiel DH0:SILBER, und klicken Sie das Icon „START“ doppelt an. Das Programm wird geladen und gestartet.



ZUM SPIEL

Wenn Sie nun in die Rolle des Old Firehand schlüpfen, wird es an Ihnen sein, die Abenteuer zu meistern. Es wird in Ihrer Hand liegen, ob das Ende der Geschichte wie im Buch ein gutes Ende sein wird, in dem das Gute über das Böse siegt oder ob Sie scheitern und die Geschichte neu geschrieben wird.
Obwohl das Spiel sich sehr getreu an die Handlungen des Buches anlehnt, ist dieses zum Lösen der Rätsel und des Spieles selbst nicht notwendig. Das Artventure wurde auch absichtlich so aufgebaut, daß die Kapitel sich in Schwierigkeitsgrad und Komplexität steigern um es jedem zu ermöglichen, daß er mit dem Spiel 'wächst'.
In dem Spiel steuern Sie, wie bereits erwähnt, die Figur des Old Firehand. Sie schlüpfen sozusagen in dessen Rolle und sind Old Firehand. Um Handlungen auszuführen, haben Sie verschiedene Steuersymbole zur Verfügung, die nachfolgend beschrieben werden.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN

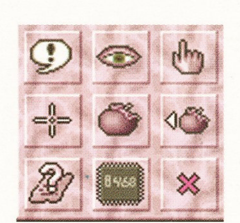
Das gesamte Spiel ist in vier nacheinander folgende Kapitel unterteilt. Jedes dieser Kapitel gilt als neuer Spielteil und erfordert neue Strategien und Vorgehensweisen. In Gesprächen aus den vorangegangenen Kapiteln können Tips und Hinweise auf Lösungen in einem nachfolgenden Kapitel entnommen werden. Es empfiehlt sich somit, daß man die Gespräche und Filmanimationen aufmerksam verfolgt und sich eventuell Notitzen macht.
Für alle die zum ersten mal ein Artventure spielen sei erwähnt, daß die Spielhandlung nie zeitabhängig ist, für jedes Problem, vor dem man steht, hat der Spieler unbeschränkt Zeit zum Handeln. Auch können Probleme oft in verschiedenen Reihenfolgen gelöst werden.
Wenn der Mauszeiger die Form einer Uhr annimmt, dann bedeutet dies, daß eine Filmsequenz abgespielt wird und Sie als Spieler keine Handlung vornehmen können.



DER BILDSCHIRMAUFBAU

Um ein möglichst großes Spielfeld zu erhalten, haben wir bei der Entwicklung auf ein Menü, das permanent auf dem Bildschirm ist, verzichtet. Sie haben die Möglichkeit das Menü jederzeit und überall auf dem Bildschirm durch Drücken der rechten Maustaste aufzurufen.

DAS MENÜ



Haben Sie das Menü aufgerufen, werden Sie verschiedene Icons darauf finden, die nachfolgend noch genauer beschrieben sind. Einige dieser Icons führen Sie in weitere Menüs und die restlichen erlauben Ihnen, Old Firehand zu steuern und verschiedene Handlungen durchzuführen. Doch betrachten wir die einzelnen Icons (Symbole) etwas näher und sehen was diese bewirken können:

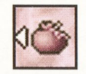
 Jemanden ansprechen

 Gegenstände anschauen

 Gegenstände benutzen

 Gehen

 Inventory anzeigen

 Letzter Gegenstand aus Inventory

 Hilfe und Info-Menü

 Einstellungen und Laden/Speichern

 Menü schließen





ICON "SPRECHBLASE"

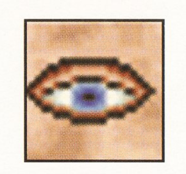
Auf der Reise zum Silbersee werden Sie unzählige Personen antreffen, die es gilt anzusprechen, um sie in eine Unterhaltung zu verwickeln. Solche Unterhaltungen fördern oftmals wichtige Informationen zu Tage, die zur Lösung bestimmter Probleme unbedingt benötigt werden.

Wenn außer Old Firehand noch eine andere Person, mit der Sie sprechen möchten, auf dem Bildschirm zu sehen ist, so öffnen Sie durch drücken der rechten Maustaste das Menü. Nun wählen Sie das Sprechblasen - Icon und bestätigen dies durch drücken der linken Maustaste. Old Firehand wird die Person nun ansprechen.
Der Verlauf der Unterhaltung kann über eine Satzauswahl beeinflußt werden. Dabei erscheinen neben Old Firehand's Portrait eine Auflistung mehrerer Sätze in Form von Fragen oder Antworten, die jeweils nummeriert sind. Mit der linken Maustaste können Sie nun einen Satz auswählen, der Ihnen in der Unterhaltung am sinnvollsten erscheint. Old Firehands Gesprächspartner wird auf den ausgewählten Satz antworten. Achten Sie darauf, daß je nach Frage oder Antwort, das Gespräch einen anderen Verlauf nehmen kann.

Man muß, sollte das Gespräch nicht zum erwünschten Erfolg geführt haben, die Person erneut ansprechen und das Gespräch in eine andere Richtung lenken.



ICON "ANSCHAUEN"

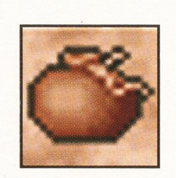


Unserer Meinung nach handelt es sich hier um eines der wichtigsten Icons. Um sich bis zum Silbersee durchzuschlagen, müßen Sie unzählige Orte erkunden und Dinge untersuchen.

Obwohl alle Gegenstände grafisch dargestellt werden, kann es vorkommen, bedingt durch die Auflösung des Bildschirmes, daß man einen Gegenstand nicht erkennt oder falsch interpretiert. Es sei also angemerkt, daß es notwendig ist, alle Gegenstände immer mit diesem Icon zu betrachten. Nur wenn Sie sich mit offenen Augen ins Abenteuer stürzen, werden Sie auch zum Erfolg kommen.
Also, nehmen Sie alles unter das Auge! Dabei wird Ihnen das "Auge"-Icon große Dienste leisten.

Wählen Sie das Icon im Menü und bestätigen Sie dies durch die linke Maustaste. Das Maus-Symbol nimmt die Form des Icons an. Sie können damit nun alle Gegenstände und auch Personen auf dem Bildschirm betrachten. Einmaliges Anschauen bewirkt ein oberflächliches Betrachten. Wollen Sie einen Gegenstand näher untersuchen, so müssen Sie diesen Gegenstand noch einmal betrachten, das kommt einer genauen Untersuchung gleich und fördert oftmals verborgene Dinge zu Tage.

ICON "BEUTEL"



Hinter dem "Beutel" im Menü verbergen sich die von Old Firehand eingesammelten Gegenstände. Wenn Sie diesen Beutel anwählen, öffnet sich ein Fenster, in dem alle bisher gesammelten Gegenstände aufgezeigt werden. Dieses Fenster nennt man Inventory.



Im Inventory findet man weitere Icons die z.T. bereits im Hauptmenü vorkommen:

1. Mit dem "Auge"-Icon
können Sie sich von Old Firehand eine Beschreibung der einzelnen Gegenstände geben lassen. Dafür wählen Sie das "Auge" und führen das Icon dann auf den gewünschten Gegenstand. Ein Textfenster wird erscheinen und eine kurze Beschreibung des Gegenstandes aufzeigen. Durch drücken der linken Maustaste werden Sie automatisch in das Inventory zurückkehren. Das können Sie beliebig oft durchführen.

2. Mit dem "Hand"-Icon
können Sie die verschiedenen Gegenstände des Inventorys benutzen. Lesen Sie bitte dazu die genaue Beschreibung des Icons 'Benutzen'.

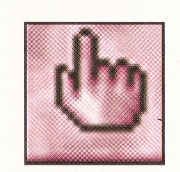
3. Mit den beiden grünen Pfeilsymbolen
können Sie durch das Inventory blättern. Dies wird notwendig, wenn Old Firehand mehr Gegenstände bei sich trägt, als in dem Fenster dargestellt werden können.

4. Das Symbol der Kiste
ermöglicht es Ihnen verschiedene Gegenstände aus dem Inventory in einer Kiste im Raum oder einen Schrank zu packen. Achten Sie darauf, daß in einem Raum maximal eine solche Möglichkeit besteht. Dies ist aber auch nicht in jedem Raum möglich. Grundsätzlich kann Old Firehand, alles was im Spiel vorkommt, tragen. Doch wenn Sie das Gefühl haben vor lauter Gegenständen den Überblick zu verlieren, dann können Sie diese in einem solchen Schrank über dieses Icon ablegen. In welchen Schrank im Raum Sie die Gegenstände ablegen, ist fest im Programm vorgeschrieben und kann von Ihnen nicht beeinflußt werden.

5. Wenn Sie auf das rote Kreuz - Symbol
klicken, können Sie dieses Menü verlassen.



ICON "BENUTZEN"



Dieses Icon werden Sie wohl neben dem Gehen sehr oft verwenden.
Es gibt 6 Möglichkeiten, das "Hand"-Icon anzuwenden. Keine Angst, das ist bei weitem nicht so kompliziert wie es sich anhört. Grundsätzlich läßt sich die Faustregel aufstellen, wenn Sie im täglichen Leben eine Handlung mit der Hand durchführen würden, dann verwenden Sie dieses Icon:

1. Gegenstände nehmen
Wenn Sie einen gefundenen Gegenstand aufnehmen wollen, so wählen Sie im Menü das "Hand"-Icon aus. Das Maussymbol verändert sich zur Hand und Sie können mit der 'Fingerspitze' den gewünschten Gegenstand anwählen und Old Firehand wird diesen aufnehmen und automatisch in sein Inventory packen.

2. Treppen und Leitern benutzen
Wenn Sie eine Treppe oder eine Leiter benutzen wollen, das heißt Sie versuchen hinauf oder hinunter zu gehen, dann klicken sie ebenfalls mit diesem Symbol auf die entsprechende Leiter oder Treppe. Das gilt auch für ein Seil, wenn Sie daran hoch- oder runterklettern wollen.

3. Türen öffnen
Mit dem "Hand"-Icon lassen sich Türen, Schubladen, Schränke und noch vieles mehr öffnen. In gewohnter Form wählen Sie mit dem "Hand"-Maussymbol einfach die gewünschte Tür, Schublade oder was Sie sonst noch öffnen wollen.

4. Gegenstände aus dem Inventory auf Objekte im Hintergrund anwenden
Ein Beispiel wird Ihnen helfen: Einmal angenommen, Sie haben einen Eimer mit Sand gefunden und ihn mitgenommen. Nun würden Sie gerne mit dem Sand ein Lagerfeuer löschen. Nichts einfacher als das: Sie wählen im Menü das Icon für das Inventory. Dann wählen Sie dort den Eimer mit Sand (achten Sie darauf, daß es der mit Sand und nicht der mit Oel ist).



Der Eimer wird nun zum Mauszeiger, daß er im Inventory-Fenster ebenfalls noch angezeigt wird, sollte Sie nicht verwirren. Nun müssen Sie das Inventory-Fenster über das “rote Kreuz” schließen. Wenn dies geschehen ist, klicken Sie mit dem Eimer einfach auf das Lagerfeuer. Es erlischt, und Sie haben das Problem gelöst!

5. Zwei gefundene Gegenstände miteinander kombinieren
Wieder ein Beispiel: Sie haben ein weißes Taschentuch und einen Besenstiel im Inventory. Aus diesen beiden Gegenständen möchten Sie nun eine weiße Flagge basteln. Also wählen Sie über das Menü wiederum das Inventory. Nun wählen Sie einen der beiden Gegenstände (welchen von Beiden ist völlig belanglos). Mit diesem klicken Sie auf den anderen Gegenstand. Die weiße Flagge ist fertig! Dabei ist es vollkommen egal, ob Sie das Taschentuch auf den Besenstiel anwenden oder den Besenstiel auf das Taschentuch. Es funktioniert in jedem Fall.

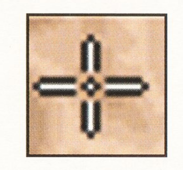
6. Kleine Behälter im Inventory öffnen
Und noch ein Beispiel: So, Sie haben eine kleine Dose gefunden. Diese möchten Sie nun gerne öffnen, um zu sehen, was sich in der Dose verbirgt. Gehen Sie ins Inventory und wählen diese Dose. Klicken Sie mit diesem Symbol auf sich selbst und die Dose wird sich öffnen. Der Inhalt der Dose wird automatisch ausgepackt und erscheint nun ebenfalls im Inventory.

Wollen Sie einen gewählten Gegenstand aus dem Inventory durch einen anderen Gegenstand ersetzen, so wählen Sie noch einmal die Hand und danach den gewünschten Gegenstand.

Experimentieren Sie einfach ein wenig mit dem “Hand”-Icon herum. Sie werden die unzähligen Möglichkeiten sehr schnell erkennen.
Alle Gegenstände die neu aufgenommen werden oder durch Benutzen in irgendeiner Form neu erstellt werden, erscheinen im Inventory jeweils an erster Stelle.

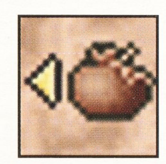


ICON "GEHEN"



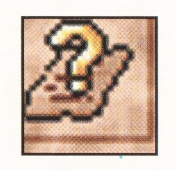
Um Old Firehand in dem Abenteuer von Ort zu Ort steuern zu können, benützen Sie das "Fadenkreuz"-Icon. Wenn Sie es im Menü gewählt haben, können Sie es dort im Bild positionieren, wohin Old Firehand laufen soll. Dafür brauchen Sie nur auf die linke Maustaste zu drücken, und schon macht sich Old Firehand auf den Weg. Er wird auf dem für ihn (mathematisch) kürzesten Weg zum nahestmöglichen Punkt gehen. Denn wählen Sie ein Ziel das für Firehand unerreichbar ist, so wird er den nächsten für ihn erreichbaren Punkt dazu suchen.
Wenn Sie ihn durch einen Durchgang steuern wollen, so klicken Sie einfach in den Durchgang zum nächsten Raum. Beachten Sie aber, Türen und Treppen müssen 'Benutzt' werden.

ICON "BEUTEL MIT PFEIL"



Um zu vermeiden, daß Sie einen bestimmten Gegenstand, den Sie öfters verwenden wollen, immer wieder im Inventory suchen müssen, haben wir dieses Symbol integriert, Sie wählen dadurch einfach den zuletzt benutzten Gegenstand wieder, ohne ihn im Inventory suchen zu müssen.

ICON "HILFE" (FRAGEZEICHEN MIT BLATT)



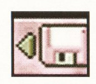
Dieses Symbol führt Sie zum Einen in eine On-Line-Hilfe, das heißt, Sie erhalten direkt im Spiel selbst eine zusammengefaßte Hilfe.
Zum Anderen können Sie sich die verschiedenen Charaktere, die im Spiel vorkommen, aufrufen und deren Eigenschaften erfahren. In der On-Line-Hilfe klicken Sie einfach auf das gewünschte Symbol um mehr Informationen zu erhalten. Im Weiteren werden Sie automatisch durch dieses Menü geleitet. Außerdem enthält das Hilfe-Menü noch den Punkt Vorschau, der Sie über den nächsten Karl-May Titel, der 1994 erscheinen wird, informiert.



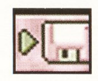


ICON "CHIP"

Über dieses Icon können Sie in ein weiteres Menü gelangen um die folgenden Standard-Funktionen des Spieles aufzurufen:



Icon "Laden"
Hiermit können Sie gespeicherte Spielstände wiederum laden. Wählen Sie dazu zuerst das Icon und danach den gewünschten Spielstand, vorausgesetzt Sie haben zuvor einen gespeichert.



Icon "Speichern"
Um den aktuellen Spielstand zu speichern, wählen Sie zuerst dieses Icon und danach die Zeile in die der Spielstand gespeichert werden soll. Ein Cursor wird dann erscheinen, und Sie können dem Spielstand einen Namen geben, danach drücken Sie *RETURN* und der Speichervorgang beginnt. Beachten Sie, daß der Computer zum Speichern des Spielstandes mindestens 1MB freien Speicher auf der Festplatte benötigt.

Sollte nicht genügend Speicher vorhanden sein, kann der Spielstand nicht gespeichert werden. In diesem Fall kann auch ein bestehender Spielstand nicht mehr überschrieben werden, denn das Programm benötigt einen minimalen Buffer um zu speichern. Ist dieser nicht vorhanden, erscheint "disc full".



Icon "Sound"
Über dieses Icon können Sie den Sound (nur die Musik) an- und ausschalten.
Sollten Sie mit einer Sound-Blaster Karte nur Musik ohne Soundeffekte wünschen, so sollten Sie über Install nur ADLIB wählen.



ANMERKUNG ZU DEN TEXTEN

Computerspiele haben es leider an sich, daß sie dem Spieler in der Regel immer einen fest vorgeschriebenen Handlungsablauf vorgeben. Das kommt daher, weil Computer nicht denken können und somit auf die Handlungen der Spieler nicht direkt eingehen. Alle Reaktionen des Computers müssen vom Programmierer und Spieledesigner angenommen werden und dann die entsprechende Reaktion darauf programmiert werden. Das führt aber dazu, daß gewisse Handlungen ganz einfach übersehen werden oder mit Absicht rausgekürzt werden müssen. Bitte haben Sie Verständnis, wenn auf die eine oder andere Handlung Ihrerseits vom Computer keine Reaktion kommt. Hätten wir alle Möglichkeiten des gegenseitigen Benutzens von Gegenständen mit einem Kommentar versehen wollen, so hätten wir über 16 Mio. verschiedener Antworttexte eingeben müssen. Das dies den Rahmen dieses Programmes gesprengt hätte, ist sicherlich verständlich. Wir werden uns aber in Zukunft bemühen noch mehr Texte zu integrieren und unsere Grenzen nach vorne zu versetzen, um Ihnen den größtmöglichen Spielspaß zu vermitteln.

SCHEIDEN TUT WEH

Das haben wir uns auch gedacht und darum getreu der Philosophie von KARL MAY unseren Helden nicht einfach bei jeder falschen Handlung sterben lassen. Sie haben daher die Möglichkeit auch falsche Handlungen durchzuführen ohne geradewegs mit Firehand auf einer Computerwolke zum Harfenspiel zu landen. Sicher gibt es einige Handlungen im Spiel, die Ihnen ein Spielende bescheren, doch diese sind gezählt. Seien Sie aber beruhigt, wir haben keine Sackgassen eingebaut, die sich erst nach einiger Zeit bemerkbar machen und in die man gerät, weil eine falsche Handlung durchgeführt wurde. Alle Situationen, und seien sie auch noch so komplex, sind überwindbar. Wir haben uns auch bemüht, die Puzzles logisch aufzubauen. Sie müssen also nicht mit einem Käfer sprechen, der dann durch das Schlüsselloch kriecht und Ihnen von innen die Türe öffnet.



EINIGE TIPS

• Nehmen Sie grundsätzlich alles mit, was Sie finden. Benutzen Sie es mit allem, was Sie im Bild entdecken oder mit allen Gegenständen, die Sie im Inventory haben. Sollten Sie die Übersicht verlieren, weil das Inventory überfüllt ist, so packen Sie die überflüssigen Dinge in einen der Schränke oder Kisten die dazu im Spiel verteilt sind.

• Können Sie einen Raum nicht mehr verlassen, so müssen Sie das Problem zuerst lösen. Das Programm weiß, daß Sie alle Gegenstände besitzen, die dazu notwendig sind und tragen Sie diese nicht bei sich, so sind sie garantiert irgendwo im Raum verteilt.

• Gewisse Dinge bedürfen einer genaueren Untersuchung, was bedeutet, daß Sie zweimal auf den Gegenstand schauen müssen. Achten Sie darauf, wenn Sie vor einem Problem stehen.

• Stecken Sie fest, dann untersuchen Sie all die Gegenstände die Sie bei sich haben, benutzen Sie dazu das Icon 'SCHAUEN' , denn es könnte sein, daß Sie ein Symbol in Ihrem Inventory falsch interpretieren. Einer der Gegenstände sollte in dem Raum anwendbar sein oder zumindest in einem anderen Raum.

• Speichern Sie den Spielstand regelmäßig.

Auf den folgenden Seiten können Sie die Vorgeschichte des Abenteuers lesen. Dieses sollten Sie auch tun, weil die Geschichte bereits nützliche Hinweise beinhaltet.





Die Vorgeschichte

Old Firehand ritt gemächlich über die sanftgeschwungenen Hügel der Prärie. Die Luft war klar, und so konnte er schon auf weite Entfernung einen Reiter ausmachen, der sich ihm von Osten her näherte. Auf diese Distanz war es für Old Firehand unmöglich, in dem Reiter eine bestimmte Person zu erkennen, aber es bestand kein Zweifel, daß dieser Old Firehand ebenfalls gesehen hatte und nun auf dem Weg zu ihm war.

Der Reiter kam näher und Old Firehand konnte immer mehr von dem Mann auf dem Pferd erkennen. Zunächst machte ihn ein eigentümliches Blitzen aufmerksam. Es schien als käme dieses Blitzen von einem Gegenstand, den der Reiter in der rechten Hand trug und der das Sonnenlicht an vielen Punkten reflektierte.
Die Entfernung zwischen Old Firehand und dem nahenden Reiter wurde immer geringer. Und nun erkannte Old Firehand die helle, bestickte Kleidung des Mannes und sein schwarzes Haar. Nach wenigen weiteren Metern wußte er, daß es ein Indianer sein mußte, der da auf ihn zuritt.

Keine zwei Minuten später standen sich die Männer gegenüber. Der Indianer schaute aus stolzen Augen auf Old Firehand und erhob zum Gruß sein mit silbernen Nägeln besetztes Gewehr. Old Firehand erwiderte den Gruß und hatte in dem Reiter längst einen alten Freund erkannt.

„Sei mir gegrüßt, Winnetou“, rief Old Firehand.
„Ich grüße Old Firehand!“ antwortete der Apatschenhäuptling.
„Ist es ein Zufall, daß ich dich hier treffe, oder hast du den gleichen Weg wie ich, mein Freund?“ fragte Old Firehand.



„Ich kenne nicht dein Ziel. Sage mir, wohin du reitest und ich kann dir auf deine Frage antworten.“
„Ich bin auf dem Weg nach Lewisburg. Von dort will ich mit dem Raddampfer weiter den Arkansas hinauf.“
„Dann haben wir nicht den gleichen Weg. Ich reite zu den Tonkawas, um mich mit ihnen zu beraten. Unsere Wege werden sich also bald wieder trennen.“
„Dann leiste mir für einen Teil meiner Reise Gesellschaft. Die Sonne wird ohnehin in weniger als zwei Stunden untergehen und es ist lange Zeit her, daß wir uns das letzte Mal begegnet sind. Laß uns einen geeigneten Lagerplatz suchen.“
Gemeinsam setzten Winnetou und Old Firehand ihren Weg fort, in Richtung der langsam untergehenden Sonne.

Die Sonne war bereits vor einer Stunde untergegangen, ohne daß Old Firehand und Winnetou einen geschützten Platz gefunden hatten, wo sie ihr Lager hätten aufschlagen können.
Lichter Wald hatte seit einiger Zeit die kahle Prärie abgelöst und durch die Baumwipfel fiel bereits das silberne Licht des Mondes auf den Waldboden. Sie ritten gerade einen sanften Abhang herunter, als Winnetou abruppt stopte.

„Was ist los, Winnetou? Warum hältst du an?“ fragte Old Firehand.
„Nicht weit von hier muß sich der Lagerplatz mehrerer Männer befinden. Ich rieche ihr Lagerfeuer und den Geruch ihrer Pferde“, antwortete Winnetou.
„Dann laß uns ihnen einen Besuch abstatten.“



„Wir sollten vorsichtig sein! Nicht selten streifen Tramps durch dieses Land. Dieses Gesindel schreckt weder vor Raub noch vor Mord zurück. Wir werden unsere Pferde besser hierlassen, damit wir uns an das Lager heranschleichen können. Wir können sie später hier abholen.“

Die beiden banden die Zügel ihrer Pferde an einen Baum und machten sich zu Fuß auf den Weg.
Der Wald wurde immer dichter und die zahlreichen Bäume und Sträucher boten den beiden die nötige Deckung.
Sie hatten gerade einen schmalen Bach überquert, als Old Firehand auf einer kleinen Anhöhe das Flackern eines Lagerfeuers erspähte.
„Dort oben! Zwischen den Bäumen hindurch kannst du das Lagerfeuer sehen“, sagte er. „Ihre Pferde haben sie am Fuße der Anhöhe angebunden. Es müssen drei Männer sein. Sie sind nicht dumm, von dort oben haben sie alles gut im Blick. Wahrscheinlich fürchten sie unliebsame Besucher.“
„Wir müssen noch näher an sie heran. Von hier aus kann ich nicht erkennen, ob es Tramps sind oder harmlose Reisende.“

Winnetou und Old Firehand nutzten jeden Baumstamm als Deckung und schlichen sich lautlos an den Lagerplatz der drei Männer heran. Endlich hatten sie sich ihnen soweit genähert, daß sie außer dem Knistern des Lagerfeuers auch die Stimmen der Männer hören konnten. Old Firehand genügten wenige Worte, um zu erkennen, daß die drei keine Tramps waren.





„Hallo! Ihr da! Old Firehand und Winnetou grüßen euch“, rief Old Firehand den Männern zu. „Gestattet einem ehrenwerten Westmann und einem berühmten Apatschenhäuptling, euch Gesellschaft zu leisten!“

Für einige Sekunden herrschte Schweigen, dann jedoch rief einer der Männer zurück: „Wenn ihr tatsächlich die seid, für die ihr euch ausgebt, so sollt ihr uns willkommen sein. Solltet ihr uns aber täuschen wollen, so werdet ihr nur die Bekanntschaft unserer Gewehre machen“, rief einer der Männer zurück.

Winnetou und Old Firehand kamen hinter den Bäumen hervor und gingen langsam auf das Lager zu. Dort schauten sie nicht nur in die neugierigen Augen der drei Männer, sondern auch in die Läufe ihrer Gewehre. Doch als die drei die beiden berühmten Freunde erkannten, legten sie sofort ihre Waffen beiseite und hießen sie willkommen.
„Tatsächlich, ihr seid es! Jedem Mann muß es eine Ehre sein, euch begrüßen zu dürfen. Setzt euch her, zwei Teller Bohnen werden für jeden von euch wohl noch übrig sein“, sagte einer der Männer.

„Vielen Dank für die Gastfreundschaft. Aber bitte erweist uns die Ehre und stellt euch uns vor“, sagte Old Firehand.
„Natürlich! Wir sind drei Goldhändler auf dem Weg nach Lewisburg, dort erwarten uns wichtige Geschäfte - besser gesagt erwarten sie uns nicht mehr. Nun, der Mann hier rechts neben mir ist Mr. Bruford, der Herr zu meiner Linken Mr. Willington und meine Name ist Lecroft, Daniel Lecroft. Aber bitte erzählt doch, was euch in diese Gegend führt, Mr. Firehand und Mr. - ähm - Häuptling Winnetou!“



„Nun denn, Mr. Lecroft“, begann Old Firehand. „Was mich betrifft, so bin ich ebenso wie sie auf dem Weg nach Lewisburg. Ich hoffe dort einen Flußdampfer zu erwischen, mit dem ich eine gute Strecke stromaufwärts fahren kann.“
„Und was soll ihr Ziel sein, Mr. Firehand? Oh - Entschuldigen sie meine übertriebene Neugierde, aber ihr Ruf eilt ihnen voraus, und wer weiß, wann ich wieder einmal einen so berühmten Westmann treffen werde. Verzeihen sie mir bitte meine Unhöflichkeit“, sagte Lecroft und die Schamesröte stieg ihm ins Gesicht, da er seine Neugierde nicht hatte zügeln können.
„Naja, sie scheinen mir ein ehrenwerter Mann zu sein, Mr. Lecroft, und wenn sie mir ihr Wort geben, daß sie unser Gespräch nicht an jeden dahergelaufenen Tramp weitererzählen, so will ich meine Geschichte gerne fortführen“, sagte Old Firehand.
„Sie haben mein Wort, Mr. Firehand. Ich bürge auch für meine zwei Freunde. Niemand wird etwas erfahren. Bitte erzählen sie!“

„Wo war ich stehengeblieben? Ach ja - Lewisburg“, fuhr Old Firehand fort. „Von dort will ich mit dem Steamboat flußaufwärts fahren. Ich muß hinauf ins Gebirge. Dort soll es Silberminen geben, die ich untersuchen soll. Es geht dann darum, ob es sich noch lohnt, diese weiter zu nutzen oder sie aufzugeben. Bis dorthin ist es allerdings noch ein weiter Weg, und ich muß vorsichtig sein, denn es gibt genug Gauner, die ihre Großmutter verkaufen würden, wenn sie mir dafür heimlich zu den Minen folgen könnten. Deshalb bitte ich euch nochmals um Stillschweigen über meine Pläne. Aber nun erzählt auch eure Geschichte, Mr. Lecroft. Ihr sagtet, daß ihr geschäftlich unterwegs seid. Womit handelt ihr? Und wo ist eure Ware? Wie ich sehe reist ihr ohne größeres Gepäck.“



„Tja, Mr. Firehand, das ist eine ärgerliche Geschichte. Am besten berichtet ihnen Mr. Bruford davon, ich habe davon zwangsweise nichts mitbekommen“, schloß Mr. Lecroft und gab das Wort an Mr. Bruford weiter.

„Es stimmt schon, es ist sehr ärgerlich und ebenso beängstigend, was uns vor kurzem widerfahren ist“, fuhr Mr. Bruford fort. „Und eigentlich können wir froh sein, daß wir jetzt hier sitzen und ihnen die Geschichte bei lebendigem Leib erzählen können.

Also, das war so:
Wir sind ebenfalls im Minengeschäft tätig und hatten uns vor fünf Tagen von unserem Claim aus auf den Weg nach Lewisburg gemacht, um dort unsere ersten Nuggets aus einer neuen Goldmine zu verkaufen. Wir waren gerade einen halben Tag unterwegs, als uns vier Reiter in die Quere kamen und uns zum Halten zwangen. Sie bedrohten uns mit ihren Gewehren und ich ahnte sofort, daß sie nichts Gutes im Schilde führten.
Der Anführer tat zunächst freundlich und versicherte scheinheilig, uns nichts Böses zu wollen. Als wir von unseren Pferden gestiegen waren, nahmen uns die Banditen die Gewehre ab, und zwar mit dem Argument, daß sie ja nicht vorsichtig genug sein könnten, da sich doch soviel verbrecherisches Pack im Lande herumtriebe.
Mr. Lecroft weigerte sich, sein Gewehr aus der Hand zu geben, und da schlug ihn der Anführer kurzerhand mit dem Gewehrkolben nieder. Mir schoß die Angst in die Knochen, denn mir war klar, daß es die Gauner auf unser Gepäck abgesehen hatten. Und ich war fest davon überzeugt, daß sie uns umbringen würden, wenn sie darin das Gold fänden.
Dann begannen sie, unsere Rucksäcke und die Satteltaschen zu durchsuchen. Dabei gingen sie sehr hastig zur Sache und einem der Banditen unterlief ein Fehler, denn er nannte den Anführer bei seinem Namen: Cornel!





Jedem rechtschaffenen Menschen läßt dieser Name das Blut in den Adern gefrieren, denn wer fürchtet nicht, auf einer Reise von diesem Schwerverbrecher und seinen Tramps überfallen, ausgeraubt und ermordet zu werden.

Nun war also der Name gefallen, und sofort gab uns der Cornel eine Kostprobe seiner Brutalität. Ihn hatte die Wut über die Leichtfertigkeit seines Kumpanen gepackt, da dieser seine Identität preisgegeben hatte. Mit einem Satz war der Cornel bei dem Tramp und streckte ihn durch einen gewaltigen Schlag mit dem Gewehrkolben nieder. Mehrere Male schlug er auf ihn ein, blind vor Wut. Die anderen Tramps gingen schließlich dazwischen, um ihren Kumpanen zu retten. Dabei keimte in mir schon die Hoffnung auf, daß sich die Gauner nun gegenseitig umbringen würden, doch ich wurde schnell enttäuscht. Der Cornel kam wieder zur Vernunft und ließ den Tramp neben dem ebenfalls bewußtlosen Mr. Lecroft liegen. Ich fragte mich, ob der Tramp überhaupt noch am Leben war, denn sein Gesicht war blutverschmiert und von Zeit zu Zeit röchelte er halbtot vor sich hin, so als hätte sein letztes Stündlein geschlagen. Und er kam auch tatsächlich erst viele Stunden später und nur unter großen Schwierigkeiten wieder zu sich.

Der Zustand ihres Kumpanen hielt die restlichen Tramps und den Cornel nicht davon ab, weiter unser Gepäck zu durchsuchen. Nachdem all unsere Sachen verstreut im Dreck lagen, nahm sich der Cornel die Satteltaschen vor. Es trieb mir den Angstschweiß auf die Stirn, denn die Satteltaschen hatten einen doppelten Boden, in dem die Nuggets versteckt waren. Ich betete zu Gott, daß der Cornel den Trick nicht durchschauen würde. Doch der Kerl war gerissen. Als er den Inhalt der Satteltaschen herausgewühlt hatte, bemerkte er, daß die Taschen dem äußeren Anschein nach viel tiefer hätten sein müssen.



Er warf Mr. Willington und mir einen triumphierenden Blick zu und fand dann auch das geheime Versteck. Ein Glitzern trat in seine Augen, als er die Nuggets erblickte. Da war mir sofort klar, daß dieser Mensch der Sucht nach dem Gold vollkommen verfallen war. Das machte ihn umso gefährlicher. Ich rechnete schon damit, daß er uns innerhalb der nächsten Minute erschießen würde, doch es kam ganz anders. Zunächst fragte uns der Mistkerl, woher wir das Gold hätten. Das war ganz klar eine Fangfrage, weil er bestimmt wußte, daß wir eine solche Menge an Nuggets nur aus einer eigenen Mine hatten bekommen können. Mr. Willington und ich antworteten ihm bereitwillig, da wir mehr zu verlieren hatten als nur unser Gold. Doch anstatt uns einfach über den Haufen zu schießen und mit dem Gold zu verschwinden, reagierte der Cornel ganz anders und in einer Weise, die man von einem gerissenen Gauner durchaus hatte erwarten können: Er zwang uns, ihm den Weg zu unserer Mine zu zeigen. Nun hatte er wohl Blut geleckt und wollte sich nicht mit den wenigen Kilogramm Gold zufriedengeben, die er eben gefunden hatte."

„Aber wie ist es euch gelungen, den Tramps unbeschadet zu entkommen", unterbrach ihn Old Firehand.

„Das werdet ihr gleich hören. Ein glücklicher Zufall hat uns das Leben gerettet. Doch ich will nichts überspringen und alles an einem Stück erzählen: Wie schon gesagt zwangen uns die Tramps mit vorgehaltenen Gewehren, sie zur Mine zu führen. Wir erklärten uns natürlich sofort dazu bereit, was blieb uns auch anderes übrig? Bevor wir losritten, baten wir den Cornel, Mr. Lecroft nicht einfach im Dreck liegenzulassen und ihn auf seinem Pferd mitzunehmen. Doch der Cornel zeigte kein Erbarmen. Er hatte tatsächlich keinerlei Skrupel, den bewußtlosen Mr. Lecroft seinem Schicksal zu überlassen. Mr. Lecrofts Pferd und seinen eigenen Kumpanen nahm er jedoch mit. Bestimmt erhoffte er sich von beiden einen größeren Gewinn, denn vier Tramps schaffen mehr Gold zu Tage als drei, und fünf Pferde können mehr davon tragen als nur vier.





Der niedergeschlagene Mr. Lecroft tauchte in seiner Rechnung nicht auf. So ritten wir dann im festen Glauben los, Mr. Lecroft niemals lebend wiederzusehen.
Der Weg zurück zur Mine dauerte gute vier Stunden, und ich kann ihnen sagen, daß es die schlimmsten Stunden meines Lebens waren. Schließlich mußten wir ständig damit rechnen, sofort ermordet zu werden, wenn wir erst an der Mine angelangt waren.

Nach vier Stunden erreichten wir also den Fuß des Berges, in dem sich die Mine befand. Und nun sollte sich unsere Situation wenden - zum Besseren!
Ich sah sie zuerst! Über einen Bergkamm ritten mehrere Dutzend Reiter hinunter ins Tal auf uns zu. Die Horde kam mit großer Geschwindigkeit näher, und sehr bald erkannte ich, daß es sich dabei um Indianer handelte, deren Kriegspfad wir wohl gerade kreuzten. Natürlich hatten auch die Tramps längst die Indianer gesehen, doch zunächst blieben sie ganz ruhig, was sich allerdings bald ändern sollte.
Zuerst hatte ich eine große Erleichterung gespürt, als ich die Krieger den Berg herunterreiten sah, dann erkannte ich jedoch, daß sich die Indianer tatsächlich auf dem Kriegspfad befanden. Ich fürchtete schon, vom Regen in die Traufe zu kommen. Hätten wir die Flucht ergriffen, wäre unser Schicksal besiegelt gewesen. Das wußte anscheinend auch der Cornel. Schließlich erreichten uns die Indianer. Ich wußte nicht, von welchem Stamm sie waren, denn mit Indianern kenne ich mich nicht aus, jedoch bemerkte ich sofort, wie der Cornel blaß vor Angst wurde, als er in das Gesicht des Häuptlings schaute. Er mußte ihn wohl gut kennen, allerdings war er ganz und gar nicht erfreut über die Begegnung. Auch die Indianer erkannten den Cornel, denn es ging ein wütendes Gerufe durch die Reihen der Krieger, als sie ihn und seine Kumpanen erkannten. In dieser Situation sah ich eine Chance, den Tramps zu entkommen.



Ich gab Mr. Willington ein Zeichen und wir ritten hinüber zu den Indianern. Kurz und bündig erklärten wir ihnen größtenteils mit Händen und Füßen, daß uns die Tramps überfallen hatten und daß ein Freund von uns bewußtlos vier Wegstunden entfernt in der Prärie läge. Zu unserem Glück glaubte der Häuptling uns die Geschichte, wahrscheinlich nicht zuletzt, da Mr. Willington und ich von der äußeren Erscheinung her nicht sehr viel mit den Tramp gemein hatten. Der Häuptling gab seinen Kriegern ein Zeichen, und sie umzingelten die vier Tramps, denen die Angst ins Gesicht geschrieben stand. Sie hatten sicherlich auch allen Grund dazu, denn ich vermutete, daß sich die Indianer für ein Verbrechen rächen wollten, das ihnen der Cornel und seine Leute angetan hatten. Der Häuptling sprach kaum unsere Sprache, doch er machte uns verständlich, daß wir nichts von ihm und seinen Kriegern zu befürchten hatten. Uns fiel ein Stein vom Herzen und wir zögerten keine Minute, uns auf den Rückweg zu machen, um möglichst schnell Mr. Lecroft zur Hilfe zu kommen.

Wie sie sehen, meine Herren, hatten wir mehr Glück als Verstand. Was mit dem Cornel und seinen Leuten geschehen ist, wissen wir nicht. Aber ich fürchte, daß er es irgendwie schafft, dem Tod am Marterpfahl zu entgehen - zumindest für dieses Mal.“
„Sie können wirklich von Glück sagen, daß sie das alles lebend überstanden haben“, sagte Old Firehand. „Aber ich kann es mir erklären, warum sich der Cornel die Indianer zu seinen Feinden gemacht hat. Man hat mir erzählt, daß sich der Cornel und seine Tramps von Zeit zu Zeit als Indianer verkleiden, um auf Kriegspfad zu gehen, wobei sie nicht davor zurückschrecken friedliche Siedler zu überfallen, sie zu töten und ihr Hab und Gut bis auf den letzten Penny zu stehlen. Es ist klar, daß sie mit dieser Masche die Wut der echten Indianer auf sich ziehen, denn immerhin werden die brutalen Überfälle ihnen zugeschrieben.“



„So ist es", sagte Winnetou. „Ich selbst habe gesehen, wie die Tramps mit dem Cornel voran eine ganze Familie zu Tode gepeitscht haben. Lediglich der Vater hat dieses Massaker überlebt und sinnt nun auf Rache. Man nennt ihn den Missouri Blenter, er zieht als Rafter durch die Lande, immer auf der Suche nach dem Mörder seiner Frau und seiner Söhne."
„Vor dem Cornel kann man sich gar nicht gut genug in Acht nehmen", fügte Mr. Lecroft hinzu.
„Sein voller Name ist übrigens Cornel Brinkley", erklärte Old Firehand. „Ihm wurde wahrscheinlich die Kriminalität in die Wiege gelegt. Tja, meine Herren, wären die Indianer nicht gewesen, hätten sie nicht nur ihr Gold, sondern auch ihr Leben verloren. Das ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Wenn dieser Cornel erst einmal Gold geschnuppert hat, kann ihn so leicht nichts davon abbringen, es sich auch zu holen. Hoffentlich bekommt er keinen Wink von meinem Vorhaben, sonst ergeht es mir noch wie ihnen."

Winnetou hatte bisher größtenteils geschwiegen und sich angehört, was Mr. Bruford zuvor erzählt hatte. Als Old Firehand nun wieder auf sein Vorhaben mit den Silberminen zu sprechen kam, schaltete sich der Häuptling in das Gespräch ein.
„Wenn Old Firehand von Silberminen im Gebirge spricht, so nehme ich an, daß er damit nicht die Mine meint, von der Mr. Bruford gerade erzählt hat", sagte er.
„Nein, nein - Ich sagte ja schon, daß ich auf dem Weg nach Lewisburg bin. Die Minen, die ich meine, befinden sich im Gebiet der Utahs", erklärte Old Firehand.
„Dann warten noch viele Gefahren auf Old Firehand. Ich glaube erraten zu haben, welche Silberminen sein Ziel sind. Liegen sie vielleicht an einem See, hoch oben in den Bergen?" fragte Winnetou.



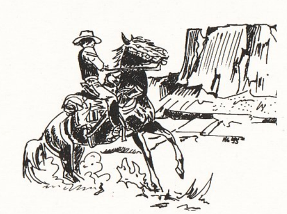
„Ja, am Ufer des Silbersees."
„Wenn es dem Cornel gelingt, seiner gerechten Strafe zu entgehen, so werden sich eure Wege kreuzen, Old Firehand!" sagte Winnetou mit warnender Stimme.
„Wieso? Woher weißt du das so genau?"
„Old Firehand muß wissen, daß der Silbersee nicht nur wegen den Silberminen diesen Namen trägt. Der See ist gleichzeitig das Versteck für einen Schatz, dessen Wert sich kaum erahnen läßt. So wie ich gehört habe, weiß der Cornel von diesem Schatz! Und wie man sich denken kann, wird er sich nur sehr schwer davon abbringen lassen, sich den Schatz auch zu holen."
„Von dem Schatz habe ich nie etwas gehört", sagte Mr. Lecroft. „Und ich bin schon sehr weit herumgekommen. Woher weiß der Cornel davon?"

„Er hat eine Schatzkarte!" antwortete Winnetou. „Der Cornel ist ein gerissener Fuchs, und wenn er etwas erreichen will, so findet er auch einen Weg. Ihr müßt wissen, daß der Schatz im Silbersee stets gut bewacht und noch besser versteckt ist! Vor langer Zeit haben die Hüter des Schatzes eine Karte angefertigt, auf der nicht nur der Weg zum Silbersee verzeichnet ist, sondern auch, wie man die Fallen umgeht, mit denen der Schatz gesichert ist. Diese Karte oder eine Kopie davon, muß in die Hände von Bleichgesichtern gekommen sein, davon weiß ich jedoch nicht sehr viel. Irgendwann müssen sich dann der Besitzer der Karte und der Cornel begegnet sein. Der Cornel muß wohl das Gold gewittert haben, denn er hat den Mann ermordet, um von ihm die Karte zu bekommen. Der Schatz ist also schon mit Blut befleckt. Ich fürchte, daß noch mehr Menschen sterben werden, wenn sich der Cornel erst auf die Suche nach dem Gold macht."



„Vielleicht hast du ja recht, Winnetou“, sagte Old Firehand. „Wenn der Cornel tatsächlich den Indianern entkommen ist und mir dort oben am Silbersee begegnen sollte, so wird er dann seiner Strafe nicht entgehen! Darauf gebe ich euch mein Wort! Einem solchen Verbrecher muß das Handwerk gelegt werden.“
„Unterschätzen sie den Cornel nicht, Mr. Firehand“, wendete Mr. Bruford ein. „Der Kerl ist gerissen und mit allen Wassern gewaschen. Sie müssen ihn schon aus dem Hinterhalt erschießen, um ihn endgültig dingfest zu machen.“
„Ich hoffe, das wird nicht nötig sein. Ich bin kein Mann, der dem Gesetz vorgreifen will. Der Cornel muß gefaßt werden, damit er vor Gericht zu einer gerechten Strafe verurteilt werden kann.“
„Dann müssen sie listig sein“, fügte Mr. Willington hinzu. „Der Cornel wird sich nicht freiwillig stellen. Und vergessen sie auch nicht die übrigen Tramps. Man erzählt sich, daß der Cornel von Zeit zu Zeit mit einer ganzen Tramp-Armee durchs Land zieht.“
„Ach, wissen sie, ich glaube, daß der Cornel der gefährlichste der Gauner ist“, sagte Old Firehand selbstsicher. „Die meisten Tramps sind heruntergekommene Landstreicher, die froh sind, wenn sie grölend und mit den Pistolen knallend herumreiten können und dabei nicht verhungern müssen. Wenn ihnen der Cornel als Oberhaupt genommen wird, werden sie nur noch blind herumlaufen wie geköpfte Hühner.
Aber nun ist es doch schon reichlich spät geworden. Ich möchte gern noch ein paar Stunden schlafen, schließlich muß ich ausgeschlafen sein, wenn mir der Cornel tatsächlich auf den Fersen ist. Gute Nacht, meine Herrn.“ Old Firehand erhob sich von seinem Platz am Lagerfeuer und schlug wenige Meter davon entfernt sein Nachtlager auf. Die übrigen Männer murmelten noch eine Zeit lang weiter und Winnetou ging kurz davon, um die Pferde aus ihrem Versteck zu holen. Schließlich wurde es leise im Wald und nur noch das Knistern des Lagerfeuers war zu hören.





Am nächsten Morgen zog ein sonniger Tag herauf. Der Duft von frischem Kaffee vertrieb den modrigen Dunst, der über Nacht aus dem feuchten Waldboden aufgestiegen war. Mr. Lecroft war schon freudiger Dinge und er schien den Zwischenfall mit den Tramps bereits vergessen zu haben. Er hatte Kaffee aufgebrüht und bot nun jedem eine Tasse davon an. Bis auf Winnetou nahmen die übrigen das Angebot gerne an.

Nach dem kurzen Frühstück waren die Sachen schnell gepackt, die Pferde gesattelt und mit dem Gepäck beladen. Winnetou und Old Firehand ritten nebeneinander voraus, denn sie kannten den kürzesten Weg nach Lewisburg.
So ritten die Fünf dann vor sich hin, und nach drei Stunden kam Lewisburg in Sicht. Wie ein silbernes Band zog sich der Arkansas daran vorbei und vereinzelt waren Boote und auch ein Dampfer darauf zu sehen.

„Hier trennen sich unsere Wege“, sagte Winnetou. „Mein Weg führt mich nun weiter in östliche Richtung und ein Umweg durch Lewisburg würde mich nur aufhalten. Lebt Wohl, Freunde. Unsere Wege werden sich bald wieder kreuzen!“
Mit diesen Worten gab Winnetou seinem Pferd ein Zeichen und schon galoppierte es wie im Fluge davon.
Old Firehand und die drei Goldsucher ritten in Richtung Lewisburg. Sie erreichten die Stadt nach einer halben Stunde.

Nachdem sich Old Firehand von seinen Begleitern verabschiedet hatte, machte er sich zuerst auf den Weg zum Hafen, um dort eine Passage auf einem Steamboat zu buchen. Er hatte Glück, denn nur eine Stunde später sollte die „Dogfish“ im Hafen anlegen.



Während Old Firehand in Lewisburg auf die Ankunft des Steamboats wartete, stampfte die Dogfish gemächlich den Arkansas hinauf. Ihre riesigen Schaufelräder wühlten das Wasser auf und ließen eine Spur aus Schaum und trübem Wasser hinter dem Dampfer zurück.
Am frühen Morgen hatte die Dogfish Little Rock verlassen, wo zahlreiche Passagiere an Bord gekommen waren. Unter ihnen befand sich auch eine Gruppe zwielichtiger Gestalten, die auf dem Vorderdeck herumlungerten. Es waren Tramps - und ihr Anführer war kein anderer als der Cornel! Die Banditen pöbelten die Passagiere an und grölten laut, während sie eine Whiskyflasche herumgehen ließen.
Der Cornel war in guter Laune, was nicht nur auf den Whisky zurückzuführen war, den er bereits in großer Menge getrunken hatte.

„Was für ein schöner Tag“, grölte er. „Das Glück scheint uns in den letzten Tagen nicht mehr von der Seite zu weichen. Erst bin ich durch einen glücklichen Zufall an eine wertvolle Schatzkarte gekommen und vor drei Tagen sind wir auch noch den wildgewordenen Rothäuten entkommen.“

„Wir sollten unser Glück lieber nicht so oft herausfordern“, brummte einer der Tramps.
„Ach was, Unsinn! Wir sind hier, wir leben und ich habe die Schatzkarte“, sagte der Cornel selbstbewußt. „Wir brauchen nichts weiter zu tun als auf diesem Dampfer zu bleiben und stromaufwärts bis zu den Rocky Mountains zu fahren. Von dort aus ist es nur ein Katzensprung zum Silbersee.“
„Von welchem Silbersee redest du da eigentlich dauernd, Cornel?“ fragte ein Tramp.
„Von welchem Silbersee?! Habe ich euch denn noch nicht von meinem Plan erzählt?“
„Welcher Plan?“ raunte es aus von Seiten der Tramps.



„Der konnte dazu nichts mehr sagen“, antwortete der Cornel mit einem triumphierenden Blick. „Ihr wißt doch, ich mache keine halben Sachen.“
„Und was ist mit dem Jungen passiert?“
„Der Bengel konnte fliehen. Ich habe ihn nicht mehr erwischt. Bestimmt ist mir wegen dem Mord die Polizei auf den Fersen. Aber das Land ist groß - zu groß für das Gesetz!“ sagte der Cornel.

„Erzähl uns, was in der Schatzkarte steht!“ forderte ein Kumpane des Cornels.
„Hm - das ist eine brisante Sache. Die Karte ist viel mehr wert als ihr euch vorstellen könnt. Aber ich werde euch von der Karte erzählen, denn ich werde eure Hilfe brauchen, um den Schatz heben zu können. Wir sind also aufeinander angewiesen. Ich brauche eure Hilfe und ihr braucht mein Wissen. Denn es gibt wichtige Einzelheiten, die nicht in der Karte stehen, welche mir der Alte aber trotzdem verraten hat. Er muß mich wirklich für einen ehrenwerten Menschen gehalten haben.

Also, auf der Schatzkarte ist der genaue Weg hinauf in die Berge zum Silbersee verzeichnet. Unsere Reise wird uns durch das Gebiet der Utahs führen. Sicherlich keine ungefährliche Angelegenheit, besonders weil der Häuptling der Utahs noch eine alte Rechnung mit mir zu begleichen hat. Dennoch müssen wir das Risiko eingehen, denn wenn wir erfolgreich sind und den Schatz heben, haben wir bis zu unserem Ende ausgesorgt.

Außerdem verrät uns die Karte, wie wir die Fallen und Hindernisse umgehen können, die den Schatz schützen sollen. Ohne die Karte hat man so gut wie keine Chance, lebendig in der Schatzkammer anzukommen.



In der Theorie ist das also alles kaum ein Problem. Was uns allerdings fehlt, ist das nötige Geld, um unsere Expedition richtig auszurüsten. Wir brauchen Packtiere, neue Waffen und noch viele andere Kleinigkeiten, damit wir nicht plötzlich vor unlösbaren Problemen stehen."
„Aber woher sollen wir das ganze Geld bekommen?"
„War Geld jemals ein Problem für uns", fragte der Cornel. „Wir werden es uns einfach zusammenrauben. Unsere Fahrt auf der Dogfish wird noch einige Zeit dauern. Wir können die Reise nutzen, um uns an Bord nach reichen Passagieren umsehen zu können. Wir werden noch viele Gelegenheiten finden, um unsere Portokasse etwas auffrischen zu können. Macht euch darüber keine Sorgen. Denkt immer daran, welch unermeßlicher Reichtum am Silbersee auf uns wartet."
Die Tramps nickten sich zustimmend zu. Für sie alle stand fest, daß ihr Ziel nun der Silbersee war. Sie waren allesamt so geblendet von dem Schatz, daß sie jeden ohne Skrupel aus dem Weg räumen würden, der sich ihnen in den Weg stellen wollte.

Die Dogfish wurde langsamer. Lewisburg kam in Sicht. Mit halber Fahrt glitt der große Dampfer in den Hafen der Stadt. Die Schaufelräder drehten sich immer langsamer, bis sie schließlich zum Stillstand kamen und dann sogar leicht rückwärts liefen.
Der Kapitän legte mit großer Sorgfalt an der Pier an und sofort wurde am Bug des Dampfers ein langes, breites Brett herabgelassen, über das nun die Passagiere an oder von Bord gehen konnten.
Old Firehand beobachtete das geschäftige Treiben im Hafen von Lewisburg. Überall standen Kisten und Wagen herum. Der Arkansas war eine wichtige Wasserstraße, auf der jeden Tag große Mengen an Waren und zahlreiche Menschen transportiert wurden.



Die Dogfish wurde nun beladen. Mit großen Holzkränen wurden von der Pier aus zahlreiche Kisten auf das Deck gehoben, die mit Segeltuch sorgsam umwickelt waren. Als der Dampfer fast vollständig beladen war, fehlte nur noch eine große Holzkiste, die zuletzt verladen werden sollte. Die Hafenarbeiter ketteten die Holzkiste sorgfältig an das Tau des Krans. Ein kleiner Mann, der auffällig gekleidet war, rief den Arbeitern ständig Anweisungen in einem merkwürdigen Akzent zu. Der Mann war sichtlich nervös. Sicherlich gehörte ihm die Kiste und vor allem der Inhalt davon.

Old Firehand ging näher auf die Dogfish zu, um sich das Schauspiel genauer ansehen zu können. Der Kran hob die Holzkiste nun langsam in die Luft. Mit jedem Meter, den Kiste höher gezogen wurde, wurde der Mann nervöser. Er lief ständig umher und versuchte dem Kranführer ins Gewissen zu reden, daß dieser bloß vorsichtig mit der Kiste sein sollte. Der Kran schwenkte in Richtung Fluß, so daß die Kiste bald über dem Vorderdeck der Dogfish schwebte.
Doch nun kam die Kiste in Bewegung. Allerdings war es weder der Wind noch der Kran, der sie ins Schwanken brachte. Vielmehr mußte es der Inhalt der Kiste sein, der anscheinend im Inneren locker herumrollte und so ständig das Gewicht der Kiste verlagerte. Der Kran ließ seine Fracht langsam hinunter auf das Deck. Mit einem leichten Ruck setze die Kiste auf. Aus dem Inneren erschallte plötzlich ein wütendes Brüllen, so als sei ein wildes Tier in der Kiste gefangen.
Die Passagiere, die neben der Holzkiste standen, sprangen erschreckt zur Seite oder verließen das Vorderdeck. Sogar die Tramps, die noch immer dort gesessen hatten, bekamen es mit der Angst und rannten davon.



Der Kleine Mann mit dem komischen Akzent stellte sich neben die Kiste und versucht mit lauten Worten die Menge zu beruhigen. Er erklärte, daß sich ein schwarzer Panther in der Kiste befände. Dieses Raubtier sei die neueste Attraktion für seinen Zirkus. Niemand brauche Angst haben, rief er, da die Kiste absolut ausbruchssicher sei. Die Aufregung unter den Passagieren legte sich, ebenso wie die des Panthers.
Nun betrat auch Old Firehand über die provisorische Gangway den Dampfer. Und bald darauf legte die Dogfish ab, um ihren Weg den Arkansas hinauf fortzusetzen.

Damit sollte für Old Firehand ein packendes Abenteuer beginnen, daß ihn quer durch die Vereinigten Staaten vom Arkansas aus bis zu den Rocky Mountains führen sollte.
Schlüpfen Sie nun in die Rolle des berühmten Westmannes und bestehen Sie die gefährlichen Abenteuer, um dem Cornel das Handwerk zu legen.

Viel Glück und viel Spaß dabei!





KARL MAY

Gesammelte Werke

1 Durch die Wüste
2 Durchs wilde Kurdistan
3 Von Bagdad nach Stambul
4 In den Schluchten des Balkan
5 Durch das Land der Skipetaren
6 Der Schut

7 Winnetou I
8 Winnetou II
9 Winnetou III

10 Sand des Verderbens

11 Am stillen Ozean

12 Am Rio de la Plata
13 In den Kordilleren

14 Old Shurehand I
15 Old Shurehand II

16 Menschenjäger
17 Der Mahdi
18 Im Sudan

19 Kapitän Kaiman

20 Die Felsenburg
21 Krüger Bei
22 Satan und Ischariot

23 Auf fremden Pfaden

24 Weihnacht

25 Am Jenseits

26 Der Löwe der Blutrache

27 Bei den Trümmern von Babylon

28 Im Reiche des silbernen Löwen
29 Das versteinerte Gebet
30 Und Friede auf Erden

31 Ardistan
32 Der Mir von Dschinnistan

33 Winnetous Erben

34 "ICH"

35 Unter Geiern

36 Der Schatz im Silbersee

37 Der Ölprinz

38 Halbblut

39 Das Vermächtnis des Inka

40 Der blaurote Methusalem

41 Die Sklavenkarawane

42 Der alte Dessauer

43 Aus dunklem Tann

44 Der Waldschwarze

45 Zepter und Hammer
46 Die Juweleninsel

47 Professor Vitzliputzli

48 Das Zauberwasser

49 Lichte Höhen

50 In Mekka

51 Schloß Rodriganda
52 Die Pyramide des Sonnengottes
53 Benito Juarez
54 Trapper Geierschnabel
55 Der sterbende Kaiser

56 Der Weg nach Waterloo
57 Das Geheimnis des Marabut
58 Der Spion von Ortry
59 Die Herren von Greifenklau

60 Allah il Allah!

61 Der Derwisch
62 Im Tal des Todes
63 Zobeljäger und Kosak

64 Das Buschgespenst

65 Der Fremde aus Indien

66 Der Peitschenmüller
67 Der Silberbauer

68 Der Wurzelsepp

69 Ritter und Rebellen

70 Der Waldläufer

71 Old Firehand

72 Schacht und Hütte

73 Der Habicht

74 Der verlorene Sohn

75 Schande der Sklaven

Nähere Informationen erhalten Sie bei:

"KARL MAY" Verwaltungs- und Vertriebs GmbH
Karl-May-Straße 8
96049 Bamberg
Telefon: 0951 / 54051 • Fax: 0951 / 51282





Wir danken allen, die an der Realisation vom DER SCHATZ IM SILBERSEE mitgewirkt haben:

Drehbuch:	Carsten Kisslat
Produktion:	Markus Grimmer
Programmierung:	Arndt Hasch
Hintergrund-Grafik:	Christian Michel, Markus Muckenschnabl
Zusatz-Grafik:	Peter Krainer
Portraits:	Christian Preissl
Animation:	Michael Tschögl
Musik:	Matthias Steinwachs
Editiert:	Judith Nunn-Bodemann, Gerlinde Grimmer
Testspieler:	Rolf Feusi, Elfriede Bosonnet, Olaf Ernst
Text-Anleitung:	Markus Grimmer, Harald Uenzelmann
Layout-Anleitung:	Marc Wardenga

LIZENZIERT VOM KARL-MAY-VERLAG BAMBERG
ENTWICKELT VON LINEL
IM VERTRIEB VON SOFTWARE 2000
Postfach 110, 23691 Eutin